

Раздел 2

ДУХОВНО-ПРАВСТВЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ РОССИЙСКОГО ОБЩЕСТВА

О.Н. Новикова
УГЛТУ, Екатеринбург

ИГРОВОЙ КОНТЕКСТ СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ КАК СИМУЛЯКР ЛИЧНОСТНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ В ЭПОХУ ПОСТМОДЕРНА

В современных условиях экономической нестабильности и экологической напряженности, на фоне снижения уровня жизни и распада института семьи наблюдается ухудшение психофизического состояния человека. В научной практике данный феномен ассоциируется с трудностями личностной идентификации, предполагающей четкие ответы на вопросы: «Кто я?», «Каково мое место в мире?».

Активное научное осмысление проблем персональной и групповой идентичности начинается с 50-х гг. XX в., когда появляются работы З. Фрейда, Ч. Кули, Дж. Мида, П. Рикера, Э. Гоффмана, Э. Эриксона и др. Но наиболее интересны для нас работы тех авторов, кто анализирует особенности процесса личностной идентификации в современных условиях.

В работах Ю. Хабермаса Я-идентичность раскрывается через баланс личностной и социальной идентичности, ведь личностная идентичность обеспечивает связность истории жизни человека, а социальная идентичность отвечает за все социальные роли, проживаемые индивидом в ходе бытия. Благодаря коммуникации человек проясняет свою идентичность, стремясь соответствовать нормативным ожиданиям партнера, но выражая свою неповторимость [1].

Сегодня идеология, ценности, культура и, как следствие, стиль жизни меняются так быстро, что человек подчас не успевает не только реализовать, но и запланировать что-то в своей последующей жизнедеятельности. Концепция «Projet de la vie» («Проект жизни»), высказанная Ж.-П. Сартром, сейчас неактуальна, так как современник ограничен в возможности в раннем возрасте выбрать жизненный путь и следовать ему в быстро меняющихся условиях бытования.

В постсовременном пространстве правила жизни (игры) меняются по ходу действия. В моде чередование кратковременных событий, технологически сплоченных в одной всеобъемлющей игре, именуемой жизнь. Прави-

ла коротких игр основаны на требовании избегать долгосрочных взаимодействий, фиксаций, не быть привязанным к конкретному месту, профессии, ценностям, не планировать будущее, как и не опираться на прошлое. Современному человеку приходится идентифицировать себя во многих плоскостях: когнитивной (конкретное знание о себе как члене социальной общности и осознание отличия «своих» от «чужих»); ценностной (различные ценностные представления о себе и своих общностях, разрешения и запреты, нормы и требования); аффективной (оценка значимости своего членства в общности, определения позитивных и негативных установок по отношению к «своим» и «чужим»); защитной (упорядочивание социального опыта как реакция на дестабилизирующую социальную среду).

В рамках постмодернистической парадигмы для раскрытия категории «виртуальная реальность» подчас исследователи пользуются теорией симулякров (от лат. *simulare* – притворяться) как модели, способной меняться в зависимости от цели применения (Ж. Делез, Ж. Бодрийяр и др.).

Платон был первым, кто в диалоге «Софист» обозначил проблему присутствия в бытии фантомов-симулякров, искажающих реальность. Философ отстаивает мысль, что человеческое подражание подразделяется на творение образов, соответствующих предметам, и сотворение призраков, им не надлежащих [2]. В отличие от Платона, наш современник Ж. Делез, рассматривает симулякр как фантазмагорический образ, уже изначально лишенный подобия, представленный через внешний эффект, иллюзию, чья подлинная сущность пребывает в «вечном изменении, расхождении и различии в самом себе». Ж. Делез утверждает: «Все стало симулякром. Но под симулякром мы должны иметь в виду не простую имитацию, а скорее действие, в силу которого сама идея образца или особой оппозиции опровергается, отвергается. Симулякр – инстанция, включающая в себя различие двух расходящихся разрядов, которыми он играет, устраняя любое подобие, чтобы с этого момента нельзя было указать на существование оригинала или копии» [3, с. 93].

Согласно теории ролей, предложенной Э. Гоффманом, индивид приобретает не одну, а несколько идентичностей в ходе жизнедеятельности, реализованных в социальном взаимодействии. Психоаналитик Ж. Лакан, также придерживается версии, что субъективность не может быть сведена к единому «Я». Он считает, что «человек никогда не тождественен своему атрибуту», и его «Я», никогда не может быть определено, «поскольку всегда находится в поисках самого себя» [4, с. 78].

В условиях трансформации общества «выживает» тот тип идентичности, который социально мобилен, т.е. смог быстро перестроиться и приспособиться к новым нормам и ценностям.

Современная идентичность начинается с симуляции репрезентативности. В понимании Бодрийяра современный мир утратил реальность, заме-

нив ее гиперреальностью. Знак как символ идентификации и отображения себя становится симулякром, проходящим четыре стадии своего развития. На первой происходит отражение некой глубинной реальности, вторая стадия представлена маскировкой и извращением этой реальности, третья предполагает маскировку отсутствия всякой глубинной реальности, а четвертая характеризуется утратой какой бы то ни было связи с реальностью, т.е. обращение знака в симулякр [5].

Мыслители постмодерна определяют симулякр как знак, обретающий свое собственное бытие, и перестающий быть знаком по сути. «Симулякр сам есть тело, но тело виртуальное» [6, с. 138].

В современном социокультурном пространстве виртуальная среда имманентна самой структуре бытия, реализованная через творческое начало активной деятельности. Это та ресурсная среда, которая вскормила и воспитала человека. Непосредственное переживание в виртуальной игровой среде мнимой реальности, восприятие ее как подлинной и делает сетевые коммуникации актуализированной реальностью через угрозу замещения реального мира экранным.

Входя в киберпространство, индивид попадает не просто в иную реальность с другими телами, ландшафтами, инородными предметами, (симулякрами), замещающими настоящий мир, он сам становится «развеществленным» телом, тем самым симулякром, способным по-новому ощутить бытие, обретая иной телесный и психологически-эмоциональный облик. Происходит, с одной стороны, слияние субъекта и симулякра, а с другой – раздвоение целостности индивида, одновременно находящегося в двух измерениях (в реальном мире – за компьютерным столом, физически мало проявляющий активность, а в виртуальном – в активном действии). Данное состояние названо «терминальной тождественностью» (Уильям Берроуз) и определяется как «безошибочно вздвоенное сочленение, в котором мы находим и конец субъекта, и новую субъективность, сконструированную за пультом компьютера или телевизионным экраном». В результате данного слияния изменяется самость в понимании тела, воли, самой личности.

Игры формируют привычки, рефлексy, а предпочтение тех или иных игровых форм позволяют спрогнозировать реакции определенного типа, что способствует уже групповой идентичности. Сама идея принадлежности к той или иной группе подчас вызывает у индивида чувство удовольствия, удовлетворения, основанное на феномене групповой референции (соотнесение собственного мнения и мнения другого при принятии решения и самооценки), совпадения ценностных позиций, понимания самотождественности, рефлексивного самоопределения вкупе с внерациональным постижением Другого через личностное самоотношение. Именно на этих факторах и основан огромный интерес людей к социальным сетям «Одно-

классники», «В контакте», «Facebook», «Мой мир» и др. В них пользователи не только общаются с друзьями юности, но и объединяются в группы по интересам, целям, ценностным основаниям. Создать свою группу, ограниченную формально рамками конкретной темы или интереса может любой желающий, ведь единственное условие – регистрация на сайте. Войдя в виртуальную среду, индивид уже попадает в определенную историю, выстроенную на неких взаимоотношениях, он может сочинять или изменять созданные не им истории, структурировать их, но до конца управлять этим процессом ему не дано, так как субъективная история в виртуальном мире корректируется и координируется всеми иными участниками, появляются «метасюжеты».

Современный мир массовой культуры есть следствие перехода индивидуальной идентичности к глобальной. Через метасюжеты социальные сети легко «вписывают» человека в современный ритм жизни, ведь онлайн-сообщество обеспечивает возможность контакта и общения. Так, популярность сайта «Одноклассники», прежде всего, объясняется привлечением в пользователи достаточно зрелой аудитории, интерес которой поддерживается сантиментами ушедшего детства, первой любви, студенческого братства, ностальгией по юности. Ведь мотив регистрации в данных контактных формах строится не только на желании восстановить когда-то утраченные коммуникативные связи детства и юности, а главное на «жажде» – «на других посмотреть и себя показать». Сравнить свои реальные жизненные заслуги с достижениями товарищей, знакомых, друзей прошлого. Социальная сеть становится заменой утраченным реальным связям юности, компенсирует тягу к «простому человеческому общению», она поддерживает и развивает социальные контакты: реально встретиться со знакомым подчас не позволяют временные или пространственные границы. Сетевое общение при минимуме временных затрат и вне зависимости от места положения позволяют черкнуть пару строк старому другу, справиться о его здоровье, поздравить со знаменательной датой и т.д., т.е. фактически обеспечивает главную функцию общения – выражение внимания. Виртуальное общение становится симулякрom реального общения. Но эта реальность имманентна, так как виртуализация личности воплощается в жизненной стратегии с чередующейся игрой масок, за которой индивид прячется от самого себя, от окружающей действительности. Принятая в обществе анонимность и вседозволенность в сетевых коммуникациях дает ощущение свободы, как правило, реализованной в игровом контексте.

По исследованиям современных специалистов, популярность социальных сетей у некоторых пользователей объясняется нереализованностью и несостоятельностью в реальной жизни. Данные представители, как правило, ведут виртуальные дневники и имеют аккаунты «В контакте», «Моем мире» и т.д. Весомый процент пользователей в поисках «приключений,

за которые им ничего не будет», регистрируются на «Mamba», «Love planet», «Travian mania» и т.д. Безусловно, важным мотивом регистрации в определенных сетях является желание дополнить личностные знания в конкретных областях, получить профессиональные ответы на интересующие вопросы, возможность обсуждать текущие проблемы, делиться мнением по конкретным сферам деятельности (E-executive, Bankir, Klerk и т.д.).

Популярность виртуального мира в России объясняется еще и специфичностью русского менталитета, его коллективным и одновременно инертным началом. Современная реальность свидетельствует, что большинство соотечественников не чувствуют себя успешными в реальной жизни (работают не по специальности, женятся не на тех, кого любят, не могут позволить себе то, что хочется и т.д.), отсюда и потребность реализовать себя в виртуальном пространстве, компенсировать недостижимое в реальности. Виртуальная среда уравнивает мнимый порядок в несовершенном мире и формирует, пусть и ограниченное, но совершенное жизненное пространство.

Американский исследователь Й. Солер определяет: «Сеть – это место безопасной пробы разных ролей, позиций и возможных идентичностей; это своего рода тренажер для «Я», которое человек собирается предъявить миру» [7].

Самоидентификация и самопрезентация в сети реализуется по ключевым фразам, статусам, «тегам», по собственным интересам и потребностям (включенности в ту или иную группу), теоретическим и лексическим штампам. «И-нет – мир недостоверных идентичностей. Это мир, где люди вступают в общение не просто с людьми, а с их ярко выраженными в определенном формате проекциями: сексуальными, ментальными, аффективными» [8, с. 50], т.е. реализуется симулякр реального общения.

Энергетика виртуальной мини-игры и реализация ее сценариев поддерживается Другими, которые также являются авторами собственных историй, «своей игры», которые и задают структуру действия и придают смысл всему происходящему. Все публичное коммуникативное пространство держится на *agon* (по Й. Хейзинга), и игра, прежде всего, ведется за общий ресурс человеческого внимания. А современные технологические ресурсы способны не просто забрать внимание у зрителей, а главное – заменить ресурс внимания на ресурс участия.

Идентичность в сетевых коммуникациях представлена собирательной мозаичностью, неустойчивой, фрагментарной, вычлняющей множество граней «Я» индивида. Виртуальная реальность – это стратегия «Я»-играющего, в которой трудно определить, где «Я»-реальный, а где «Я»-виртуальный. Здесь невозможно вычлнить истинное «Я», так как самоопределение реализуется в виде бесконечных стратегий самоопределения.

Многие сайты, специализируясь на скрытом общении (фото по требованию заменено аватаркой, ложным ником), предполагают заведомо недовольное общение, сопряженное с анонимно закодированной идентичностью. Коммуникация превращается в «симуляцию общения, когда информация "не производит" никакого смысла, а лишь "разыгрывает" его» [9, с. 61]. Симуляция деятельности обретает масштабный размах, что позволяет говорить об утрате социальных структур, нестабильности физического и психического состояния в ситуации постмодерна. Анонимность коммуникационного плана иррациональна, так как Интернет никому не принадлежит, он не регулируется социальными нормами, правилами и порядками.

Каждый пользователь («networked self») изначально уже включен в атмосферу карнавальности, интриги и авантюры. В сети можно найти массу вымышленных страниц, эфемерных дневников и выдуманных персонажей. Достаточно вспомнить аккаунты, появившиеся после триумфа Гарри Поттера, героев «Сумерек», «Зачарованных», «Властелина колец» и т.д. Поклонники данных персонажей начинают действовать от лица выбранных героев: развивается новая сюжетная линия, в рамках изначальной канвы, додумываются образы, которые воплощаются в сценариях, продолжениях романа, видеопостановках, клипах, сценках.

Семиотика виртуального общения активно использует «смайлики» – символы для выражения и дополнения эмоциями, неформальности и шутовского подтекста. Подчас даже в деловой переписке можно встретить картинку, псевдоцитату или ссылку, уводящую от серьезности темы обсуждения.

Процесс идентичности прозрачен, лишен приватности, человек сознательно выделяет (демонстрирует) свои интимные стороны в разговорах в общественном транспорте по телефону, в размещенных на сайтах фотографиях и видеозаписях (значки, скрины, виртуальные подарки). Полная открытость жизни приводит к тому, что нивелируется сокровенное, интимное содержание человеческой личности, исчезает тайна его бытия и его уникальность. Еще Ж. Бодрийяр указывал на проблему потери границы собственного бытия в случае, когда «приватное» приобретает оттенок всеобщности: «... когда исчезает «другой» - потаенный в себе, вместе с ним исчезает и самостоятельность» [10, с. 106]. Все вышеперечисленные факты свидетельствуют о деинтимизации личной жизни, которая становится симулякрот чьей-то другой жизни.

Публичное и приватное пространство соединяются в игровой симуляции жизни. Публичное подчас воспринимается уже не как спектакль, а как реальная жизнь (достаточно вспомнить популярность и востребованность у молодого поколения телешоу «Дом», «Дом-2», «Каникулы в Мексике» и т.д.). Приватное перестало быть тайной, личные интимные взаимодействия ста-

новятся достоянием публичности (огромный интерес к фото «ню» из домашнего архива).

Повседневность все больше воспринимается как телешоу или спектакль, наполняясь атмосферой экранного действия. Виртуальное пространство формирует понимание потребности конструирования иного образа, предполагает иные способы общения, новые технологии самопрезентации. «Киберпространство – один из способов изменения состояния сознания. Как и в изменении состояния сознания вообще, киберпространство и все, что в нем происходит, кажется реальным – часто даже более реальным, чем действительность» [11].

Индивид, лишенный устойчивых социальных ориентиров, тяготеет к необходимости личностных взаимодействий, выстроенных на шаблонах, заготовленных клише, история жизни как бы разыгрывается по сценарию, заранее спланированному сюжету. Само бытие становится симулякром, игрой в подражание настоящему, ценному, через стремление к бытованию по заданным стандартам, канонам массовой культуры, базирующимся на креативности и замещении реальных героев на экранные образы (подражание кумирам, деятелям искусств, политикам, шоуменам и т.д.). Человек начинает играть в другие жизни, идеальная модель которых представлена в телешоу – «Кулинарный поединок», «Едим дома», «Пока все дома», «По домам» и т.д. Индивиду навязывается образ жизни и бытования других успешных людей, жизнь которых становится моделью, основой для подражания.

В моде эпатажные поступки, сознательно утрированное поведение, нацеленность на бренд, маску-роль (рубаха-парень, *sexu girl*, «синий чулок» или лузер и т.д.). Современная реальность вся построена на медийных технологиях. Все то, что знает современный человек о мире, получено им, как правило, из массмедиа, и реальный мир приобретает второстепенное значение по сравнению с «настоящей» жизнью в сетях.

Таким образом, проведенный нами анализ особенностей формирования личностной идентичности в условиях постмодерна позволяет сделать следующие выводы. Во-первых, прошлая практика взаимодействий тяготела к непосредственному личностному контакту (вечеринки, бары, религиозные и культурные учреждения). Нынешняя реальность состоит в том, что общение все в большей степени становится виртуальным и особую роль приобретают игры в виртуальном пространстве. Погружаясь в мир виртуальной реальности, виртуальную игру, индивид формирует отношение к жизни как к игре, с частой сменой обстоятельств, правил, партнеров-игроков, где значимое место приобретает случай, шанс, фортуна. Происходит слияние субъекта и симулякра, наделенное новыми возможностями и несуществующими в реальности признаками, где симуляция, маскируя события настоящего, становится самостью, мироощущением, самым бытием.

Во-вторых, трансформация социальной идентичности, затрагивая все сферы социальности, вносит и существенные изменения в коммуникативный акт в реальности, определяя современную идентичность как поливариативную, чему способствуют частая смена работы и статуса, пространственно-временная мобильность, эпизодичность и кратковременность, спонтанность межличностных взаимодействий, жизнь в виртуальном мире, гендерная унификация, сознательное усиление публичной жизнедеятельности в сочетании с анонимностью.

В-третьих, виртуальная игра представляет симулякр деятельности как потребность человека в креативе, создание новой реальности, дающей пусть эфемерное, но приятное ощущение стабильности, цельности, понимание себя как демиурга, творца, созидателя собственной жизни.

Библиографический список

1. Хабермас Ю. Демократия. Разум. Нравственность. М.: ACADEMIA, 1995.
2. Платон. Собрание сочинений. Т. 2. М., 1993.
3. Делез Ж. Различие и повторение. СПб., 1998.
4. Лакан Я. Стадия зеркала и ее роль в формировании функции я в том виде, в каком она предстает нам в психоаналитическом опыте // Семинары. Книга 2. «Я» в теории Фрейда и в технике психоанализа. М., 1999.
5. Гараджа А.В. Бодрийяр // Современная западная философия. М., 1991.
6. Емелин В.А. Симулякры: виртуальная реальность и инновации // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2009. № 2.
7. Psychology of Cyberspace. URL: <http://www.rider.edu/users/suler/psyciber/future-ter.html>.
8. Шичанина Ю.В. Самоидентифицирование: интернет-форматы // Философские науки. 2009. № 10.
9. Уханов Е.В. Смерть субъекта в сетевых коммуникациях // Открытое образование. 2006. № 3.
10. Пузько В.И. Кризис идентичности личности в условиях глобализации // Философия и общество. 2007. № 4 (48).
11. Белинская Е. Пространство, населенное ДРУГИМИ. URL: <http://ok.msk.ru/gagin/internet/16/28.html>.